

Saberes tecnomediados: ILE y Recursos Multimodales en el Aula

La experiencia promueve en los jóvenes criterios para la evaluación de recursos e información apropiados a las tareas y actividades propuestas

POR: Iván Potier Hurtado

Colegio Enrique Olaya Herrera

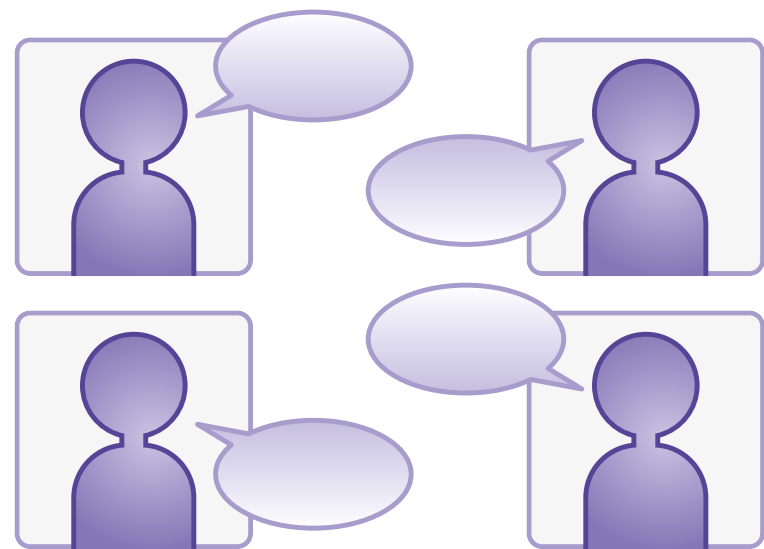
Localidad Rafael Uribe Uribe

Esta es una experiencia desarrollada en el Colegio Enrique Olaya Herrera, ubicado en la localidad de Rafael Uribe Uribe. El trabajo inició en el 2011 con los estudiantes de grado 10°, a partir de la necesidad de aproximar recursos multimodales (tics) a las prácticas de aula del área de inglés como lengua extranjera (ILE), con propósitos comunicativos.

La experiencia plantea una perspectiva integradora entre dos áreas académicas, que se perciben desligadas: el idioma extranjero y la informática. Esta integración ofrece a los estudiantes otras formas de interacción escolar a través de la exploración colaborativa sobre temáticas compartidas; el acercamiento a otros contextos significativos de aprendizaje en el ámbito de lo familiar, el barrio y la ciudad; y una mirada a otros ámbitos nacionales e internacionales, mediados por recursos multimodales.

Sus objetivos son: cualificar las prácticas de aula en ILE; promover usos intencionados de los recursos multimediales, incorporándolos a las acciones de aprendizaje; y orientar el trabajo autónomo y colaborativo y la actitud crítica en el uso de recursos multimodales.

Se fundamenta en la metodología colaborativa desde el uso de los recursos multimodales tecnológicos (procesadores de texto, videos, fotografía, blogs), enfocados en la ubicación, selección y uso de información



y recursos web aplicados a la realización de una tarea específica (diseño y creación de blogs) que promueva el uso comunicativo del ILE. En la experiencia participan los estudiantes, en un rol activo de usuarios tanto del ILE, como de los recursos multimodales. El docente orienta las actividades y hace el seguimiento de las tareas, actividades descritas desde el plan de estudios y las intervenciones pedagógicas.

Igualmente, la experiencia promueve en los jóvenes criterios para la evaluación de recursos e información apropiados a las tareas y actividades propuestas; el trabajo colaborativo en la red, así como la iniciación a la participación en foros a través del uso del ILE; el uso de recursos: fotografía, video, texto e hipertexto, voz, en la construcción de bitácoras (blogs) integradoras en el desarrollo de tales tareas.

En el proceso se evidencia que el uso de los recursos multimodales aproximan el aula de clase a las dinámicas extra-escolares del estudiantado; además, que éstos necesitan de una mayor orientación en su aproximación a los contenidos que circulan en la red. Ello demanda acciones pedagógicas más estructuradas, en este caso particular del área de ILE. Se busca que esta experiencia tenga un anclaje más fuerte en las prácticas pedagógicas del área.

Click travel

Desarrollo de las habilidades cognitivas a través de una mediación educativa, basada en juegos digitales

POR: Paola Ortiz Mora

Angélica Wilchez Cuellar

Colegio Alfonso López Michelsen

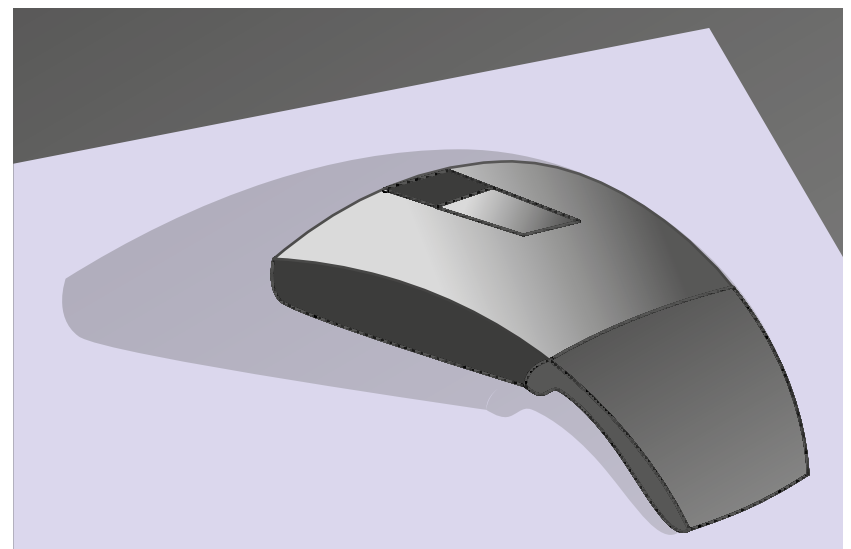
Colegio Francisco Socarrás

Localidad Bosa

Inspiradas por las necesidades educativas que presentaban los niños y niñas, y en el afán por innovar la práctica educativa, comenzó el sueño de dos profesoras a partir de la pregunta: ¿Cómo desarrollar habilidades cognitivas a partir del uso de los videojuegos y herramientas interactivas como elementos de una mediación educativa?

Es así como nació la experiencia innovadora Click Travel, fundamentada en dos aspectos: el aprendizaje basado en juegos digitales – DGBL (Digital Game-Based Learning) y la Internet; y las habilidades cognitivas a partir del uso de videojuegos en el aula. En el 2009 inició este recorrido, implementando la experiencia con estudiantes de Ciclo II, en dos instituciones educativas distritales, José Francisco Socarrás y Alfonso López Michelsen, de la localidad de Bosa.

Se partió de un análisis de las prácticas educativas tradicionales y del innegable desinterés de los estudiantes en los procesos educativos. Se hizo énfasis en los videojuegos comerciales, las redes sociales y las herramientas digitales muy utilizados por los niños y las niñas, pero poco empleados en el ámbito escolar. Teniendo en cuenta lo anterior, Click Travel se convierte en un punto de partida al mundo digital, por su alto nivel de interactividad, motivación y significación; permite generar diversas estrategias, la organización de una nueva malla curricular interdisciplinaria basada en el PEI de cada institución y la creación de material didáctico (físico-digital).



La Mediación Educativa Click Travel se desarrolla en cinco fases: diagnóstico (se indaga sobre el conocimiento, acercamiento uso y manejo de herramientas interactivas); diseño de la Mediación Click Travel: organización de la estructura curricular, creación de los blogs y correos institucionales, elaboración de diferente material didáctico físico y digital; implementación: socialización, desarrollo de la zona del saber; interacción con las tics; y, por último, evaluación

Cabe destacar que para complementar el desarrollo de la Mediación Click Travel es fundamental la participación no sólo de los estudiantes sino de los padres de familia, docentes y directivos docentes, para lo cual se generan diferentes espacios de socialización y actualización que logran concientizarlos sobre el potencial de las tics en la educación y la importancia de incentivar una Nueva Cultura Tecnológica. Finalmente podemos afirmar que la Mediación Educativa “Click Travel” demuestra que los juegos digitales –DGBL (Digital Game-Based Learning) y la Internet puede ser un recurso didáctico que utilizado con fines pedagógicos despliega y fortalece procesos cognitivos-creativos al interior de la escuela.